

**PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)  
DENGAN MEDIA VISUAL DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS  
PADA SISWA KELAS V SDN 1 JATISARI  
TAHUN AJARAN 2014/ 2015**

Oleh:

**Iin Widyanti<sup>1)</sup>, Tri Saptuti Susiani<sup>2)</sup>, Joharman<sup>3)</sup>**

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret,

e-mail: [iinwidyanti93@gmail.com](mailto:iinwidyanti93@gmail.com)

1 Mahasiswa PGSD FKIP UNS, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

*Abstract: The application of Team Games Tournament (TGT) model using visual media in improving the teaching learning process of Social Science for the fifth grade students of SDN 1 Jatisari in the academic year of 2014/2015. The objectives of this study to improve the teaching learning process of social science for the fifth grade students through Team Games Tournament (TGT) model using visual media. This study is categorized as a collaborative classroom action research conducted within three cycles consisting the following steps planning, implementation, observation and reflection. The subject of the study were 26 fifth grade students of SDN 1 Jatisari. The data collection techniques were tests, observation, interviews and documentation. The result of the study show that the application of Team Games Tournament (TGT) model using visual media improved the teaching learning process of social science for the fifth grade students of SDN 1 Jatisari in the academic year of 2014/2015.*

*Keywords: Team Games Tournament, visual media, social science*

**Abstrak: Penerapan Model Team Games Tournament dengan Media Visual dalam Peningkatan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SDN 1 Jatisari Tahun Ajaran 2014/2015.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SD dengan menerapkan model *Team Games Tournament* dengan media benda visual. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SDN 1 Jatisari yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model *Team Games Tournament* dengan media visual meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN 1 Jatisari tahun ajaran 2014/2015

Kata kunci: *Team Games Tournament*, Media Visual, IPS

## **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu (Ischak, 2004: 1.36). Pembelajaran IPS di SD bertujuan membekali pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap sosial

sesuai dengan perkembangan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga akan membentuk warga negara yang memiliki kemampuan sosial, yang nantinya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab serta dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya. Oleh karena itu, pem-

belajaran IPS hendaknya lebih berpusat pada siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan belajar siswa. Namun, keadaan dan kondisi pembelajaran IPS yang masih konvensional ditunjukkan di SDN 1 Jatisari yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga pasif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu penggunaan media sebagai alat dalam menyampaikan materi juga masih belum maksimal. Hal tersebut kemudian berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi keadaan tersebut adalah melalui penerapan model *Team Games Tournament* dengan media visual.

Menurut Shoimin (2014: 203) pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu model kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam model TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam jenis kelamin, prestasi akademik, ras, maupun etnis.

Kelebihan model TGT antara lain: (1) model ini tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas menonjol tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; (2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok; (3) membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran; dan (4) peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini (Shoimin, 2014: 207-208).

Media pembelajaran berbasis visual menurut Sukiman merupakan media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang atau penglihatan. (2012: 85). Beberapa kelebihan media visual menurut Sakinah (2013) antara lain sebagai berikut: (1) *repeatable*, yaitu dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya atau mengelipingnya; (2) analisa lebih tajam, artinya dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita dan berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan; (3) dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik; (4) memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitar; (5) dapat menanamkan konsep yang benar; (6) membangkitkan keinginan dan minat baru; (7) meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Jadi, penerapan model *Team Games Tournament* dengan media visual dalam peningkatan pembelajaran IPS kelas V adalah suatu proses meningkatkan pembelajaran IPS terhadap siswa kelas V yang berada pada tahap operasional konkret melalui penerapan suatu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, keterlibatan belajar, mendorong siswa untuk bermain sambil berpikir, bekerja dalam suatu tim dan kompetisi terhadap tim lain dengan bantuan media visual yang menyalurkan pesan lewat indera pandang atau penglihatan. Adapun langkah-langkah model TGT dengan media visual adalah sebagai berikut: a) Presentasi kelas, guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media visual; b) Belajar tim, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk mengerjakan lembar kegiatan berupa LKS; c) *Games/ Turnamen*, siswa memainkan permainan (*game*) akademik dalam kemampuan homogen yang terdiri

dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi; d) Rekognisi tim, guru memberikan penghargaan kepada tim terbaik.

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, apakah penerapan model *Team Games Tournament* dengan media visual dapat meningkatkan pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 1 Jatisari tahun ajaran 2014/ 2015?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 1 Jatisari tahun ajaran 2014/ 2015 melalui penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan media visual.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Jatisari Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2014/ 2015. Subjek penelitian adalah siswa kelas V semester II yang berjumlah 26 siswa, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Sumber data berasal dari siswa, guru kelas V, teman sejawat, dan dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif Validitas data menggunakan teknik triangulasi yaitu triangulasi data dan triangulasi sumber. Indikator kinerja penelitian yang ditargetkan adalah 85%. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama tiga siklus dimana masing-masing siklus dua pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran sebelum dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan

pembelajaran konvensional. Hal itu menyebabkan keberhasilan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes awal (*pretest*). Berdasarkan hasil *pretest* menunjukkan sebagian besar siswa kelas V SDN 1 Jatisari masih sulit memahami materi IPS. Hasil belajar juga masih rendah yaitu dengan rata-rata kelas sebesar 48,84. Sedangkan persentasenya hanya 19,23% dan masih jauh dari kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 85%.

Peneliti melaksanakan penelitian melalui penerapan model *Team Games Tournament* dengan media visual. Pelaksanaan tindakan mulai dari siklus I sampai III mengalami peningkatan. Peningkatan pembelajaran diukur melalui penilaian proses dan hasil belajar selama penerapan model dan media tersebut. Berikut peneliti sajikan persentase hasil observasi terhadap guru dan siswa, nilai proses siswa serta hasil evaluasi belajar.

Tabel 1 Persentase Hasil Observasi terhadap Guru dan Siswa Pada Siklus I, II, dan III

Siklus	Hasil Observasi (%)	
	Guru	Siswa
Siklus I	71,87%	69,5%
Siklus II	86,37%	84%
Siklus III	93,87%	90,37%

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil observasi terhadap guru dalam mengajar selalu mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I persentasenya mencapai 71,87%, siklus II meningkat menjadi 86,37%, dan pada siklus III mencapai 93,87%. Sedangkan untuk hasil observasi terhadap siswa, juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I sebesar 69,5% menjadi 84% pada siklus II dan meningkat

menjadi 90,37% pada siklus III. Hasil observasi tersebut telah menunjukkan pencapaian target indikator kinerja yaitu 85%.

Tabel 2 Perbandingan Ketuntasan Nilai Proses Siswa pada Siklus I, II dan III

Ket.	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rerata	71,47	76,1	79,65
Ketuntasan (%)	67,31	83,57	92,31

Dari tabel 2 dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan nilai proses selalu meningkat pada tiap siklusnya. Pada siklus 1 persentase ketuntasan mencapai 67,31% dengan rerata nilai 71,47, meningkat menjadi 83,57% dengan rerata nilai 76,1 pada siklus II, dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 92,31% dengan rerata 79,65. Dari data tersebut menunjukkan bahwa nilai proses belajar siswa telah mencapai indikator kinerja penelitian (85%).

Pada setiap akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa. Rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III diperoleh hasil siswa selalu meningkat dari setiap siklus.

Tabel 3 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus

Ket	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rerata	73,37	79,32	84,31
Ketuntasan (%)	69,23	85,84	96,15

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan pada siklus I dengan rerata nilai 73,37 dan persentase ketuntasan 69,23%. Pada siklus II meningkat lagi reratanya menjadi 79,32

dengan persentase 85,84%. Pada siklus III meningkat lagi menjadi 84,31 dengan persentase ketuntasan sebesar 96,15%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah mencapai indikator kinerja penelitian (85%).

Berdasarkan uraian data hasil observasi dan ketuntasan pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media visual memberikan pengaruh pada peningkatan pembelajaran IPS. Terlihat dari peningkatan hasil observasi pada setiap siklusnya yang diikuti dengan peningkatan ketuntasan pembelajaran IPS pada setiap siklusnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdani bahwa aktivitas belajar dengan model TGT akan memungkinkan siswa belajar lebih rileks serta menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (2011: 92) dan pendapat Holis (2013) bahwa salah satu kelebihan TGT adalah meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media visual dapat meningkatkan pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 1 Jatisari tahun ajaran 2014/2015.

Dari hasil penelitian di atas maka peneliti memberikan beberapa saran diantaranya: (1) guru hendaknya menerapkan langkah-langkah model TGT dengan media visual dalam pembelajaran IPS dengan baik agar tujuan dari penerapan model dan media ini dapat tercapai dengan maksimal; (2) guru hendaknya meningkatkan lebih menfokuskan perhatian siswa ketika presentasi kelas agar siswa lebih memperhatikan; (3) guru hendaknya meningkatkan bim-

bingan ketika diskusi agar siswa dapat berdiskusi dengan baik sehingga waktu dapat dimanfaatkan secara efisien; (4) guru hendaknya memantau jalannya turnamen secara menyeluruh dan menegur siswa yang tidak tertib sehingga turnamen terlaksana secara maksimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Holis. (2013). *Kelebihan dan Kekurangan Kooperatif Learning TGT*. Diunduh dari <http://www.homedukasi.com/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-tgt.html> pada tanggal 5 Januari 2015.
- Ischak. (2004). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani.